ETHOS

juego de rol genérico minimalista

ubik

ETHOS

juego de rol genérico minimalista

Por
Guillem Carbonell

Versión
1.0/2014 ES

www.ubik.bz
g@ubik.bz

Lo que estás leyendo es la primera versión de Ethos, un juego de rol generalista cuyo sistema se basa en los sistemas Risus y Cortex. Lo he diseñado por dos razones: para que podáis improvisar partidas ágiles; y para que podáis manejar un sistema escalable capaz de sobrevivir más de un par de sesiones sin necesitar más compleji-dad. **Al final encontrarás una hoja de personaje; recuerda que caben dos por cada DIN A4**. Estaré encantado de esponder tus dudas y su-gerencias.

Imágenes
DeviantArt.com's users
Ivelin Trifonov
Max-Dunbar
slipgatecen

Dedicado a todos los que han jugado conmigo.

El principio

Ethos es un juego de rol minimalista y libre degénero. Esto significa que es fácil de aprender y acomoda gustos muy variados; el Ethos se hace presente en la Roma de Marco Aurelio, en las ciénagas apestosas de las mazmorras de Krull, a cien mil años luz en el siglo XXVII.

Para hacer presente el Ethos, bastan un grupo de jugadores, dados, papel y lápiz. Todos se reúnen con un una temática consensuada. Uno de ellos será el director de juego, y narrará la historia; los otros encarnarán a los personajes dentro de esta fantasía, y negociarán con el director el resultado de la historia. Para resolver conflictos, se usará dados y una dosis asequible de matemáticas.

Si en algún momento el Ethos no explica sus reglas, el director de juego estará invitado a inventárselas, siempre que lo haga con coherencia, congruencia y honorabilidad.

Creación de pesonajes

Cada jugador crea y controla un personaje. Cada personaje se define por una historia, atributos que le condicionan, clichés que le diferencian, un botín, su estado y sus secretos.

Grados&Dados

Antes de iniciarse en la creativa tarea de inventar un alter ego, es necesario entender cómo se estructuran los grados de habilidad en Ethos.

Tanto atributos y clichés como ciertos objetos acarrean consigo un tipo de dado que indica su nivel de competencia.

De menor a mayor grado competencia, los dados que Ethos emplea son de 2, 4, 6, 8, 10, 12 y 20 caras. El primer grado de habilidad se representa con un dado de 2 caras (una moneda), el segundo grado con 4 (un dado en forma de tetrahedro regular), el tercero con 6 caras (el tradicional dado de parchís), y asi hasta el septimo grado: 20 (¡el dado rolero por ontonomasia!).

Así, cuanto más competente sea un personaje en una tarea, mayor será el resultado potencial que pueda adquirir como resultado. Por contra, acciones para las que no se está totalmente capacitado o herramientas mediocres tenderán a no alcanzar resultados espectaculares.

Cuando un personaje, por cualquier motivo y avalado por el director de juego, mejora uno de sus atributos, un cliché o la calidad de un objeto en un grado, la mejora se representa elevando el dado que se usaba hasta ahora al siguiente nive de competencial. Por lo que aumentar un dado de 4 caras en un grado daria como resultado un dado de 6 (4›6), como aumentar uno de 6 en dos grados daria como resultado uno de 10 (6›8›10). Y, del mismo modo, un personaje que perdiese tres grados teniendo un disponible un dado de 12 caras acabaria usando uno de 6 (12›10›8›6).

Ahora, cierra tus ojos y abre los de tu personaje:

Cuenta tu historia

Elige un nombre y una historia. Responde a quién eres, de dónde vienes y qué haces aquí. Quizás tengas un trabajo. Quizás cargues con un estigma racial. Puede que tus traumas te hayan hecho mejor persona. Todo depende de ti y del contexto en el que queráis vivir la aventura.

Atributos

Cada personaje tiene una mente, un cuerpo y un carisma que les define. Un personaje convencional tiene 12 grados por repartir entre estos tres atributos. Recuerda: el primer grado representará un dado de 2 caras, el segundo grado uno de 4, y así sucesivamente: ...6, 8, 10, 12 y 20. La única excepción es el grado 7, que representa un dado de 20 caras; alcanzar este grado cuesta 3 grados convencionales y representa la excelencia.

Un atributo debe de ser, al menos, de grado 1 (un dado de 2 caras).

El director de juego puede otorgar más grados con la intención de incrementar la heroicidad épica de los personajes, o reducirlo para crear un clima mucho más realista

donde cada acción podria fallar y se premia pensar antes de actuar.

Clichés

Un cliché es una definición generalista de lo que un personaje es o sabe debido a su historia.

Un cliché podria definir a un **bombero** o a un **fotógrafo**, a un **ávido lector** o a un **cirujano**. Puede ser que un personaje **estuvo en Marte**, o que fue nombrado **caballero medieval**, o **samurai**, o **desciende de una familia de alta alcurnia**. Alguien podría declararse **amante de los animales**, dejarse la piel como **boxeador de la liga callejera** o vivir como **hacker** y **cyberpunk**. También vale **mago**, **mago de la escuela Arcana** y **prestidigitador**. Puede haber **Ex Presidente** y **cazarrecompensas**.

Cada personaje tiene 15 grados para repartir entre los clichés que consensúe con el director de juego y que considere oportunos para describir quién será su personaje.

Como en los atributos, pasar de un grado 6 a un grado 7 (12›20) costará 3 grados convencionales.

Un grado 3 (un dado de 6 caras) corresponde a la pericia profesional necesaria para que te paguen por ello.

Al elegir los clichés, se recomienda que los jugadores traten de definir un espectro amplio de competencias fisicas, intelectuales y sociales, con sus debilidades y fortalezas. De lo contrario, corren el riesgo de enclaustrarse dentro de un grupo de clichés que solucionen el mismo tipo de problema, en detrimento de la versatilidad de sus personajes.

Taras

Un jugador puede adquirir más grados a cambio de asumir tantos como puntos para taras. Una tara es un cliché perjudicial para el personaje, y que sus adversarios usarán en su contra siempre que puedan. Si, por ejemplo, un jugador adquierese 3 grados para mejorar sus clichés, debería repartir 3 grados en taras.

Las taras se representan junto a los clichés pero con una almohadilla delante: **#manco**, **#charlatán**, **#neurotípico**, etc.

Botín

Cada personaje posee bienes inherentes a quién es. El director de juego y los jugadores tienen que consensuar los bienes iniciales de la historia. Desde una pistola hasta una aeronave, todo cabe siempre que encaje dentro de la historia.

En condiciones naturales, se asume que un personaje posee de antemano el material necesario para desempeñar sus clichés.

Estado

Un personaje tiene una entereza, una cordura y una reputación que tiene que mantener para no perder la vida o la mente.

La entereza de un personaje es igual al grado de su cuerpo multiplicado por 10. Asi que si un personaje tuviese un cuerpo asociado a un dado de 6 caras, lo que son 3 grados (2›4›6), su entereza seria 3x10=30.

La cordura de un personaje es igual al grado de su mente multiplicado por 10.

La reputación empieza en 5, y ello corresponde al ciudadano de a pie; queda a discrección de la creatividad del director de juego cómo utilizar este valor.

Secretos

Un personaje puede adquirir tantos secretos como le permita el director de juego.

Un secreto puede ser un *cuchillo oculto*, un *amigo con derecho a roce*, o *haber matado antes*.

Los secretos son ambiguos, y sirven para que los personajes negocien sus posturas dentro de la historia.

Un secreto debe de estar definido de manera suficientemente ambigua como para que pueda ser usado tanto a favor del personaje como contra él. Si alguien descubre un secreto, tiene la posibilidad de instrumentalizarlo para su estrategia; al mismo tiempo, si alguien tiene un secreto, esto le puede salvar de una situación complicada.

Cuando un secreto es desvelado, éste se pierde y no se puede volver a recurrir a él. Un personaje puede adquirir secre-tos conforme avanza en

su historia.

Resolución de conflictos

Cuando los intereses de un personaje no se alinean con lo que ocurre en su entorno, sucede un conflicto. Los conflictos, generalmente, se dan cuando dos personajes compiten entre sí o cuando un personaje trata de superar un obstáculo.

Para resolver cualquier conflicto, los jugadores tendrán que justificar razonablemente los atributos, clichés y objetos que les servirán para conseguir sus objetivos.

El director de juego es quien tiene la última palabra sobre si los argumentos presentados son suficientes o si, por el contrario, el jugador no podra contar con los dados con los que sus atributos, clichés y objetos le beneficiaban.

Conflictos estáticos

Se da un conflicto estático cuando un personaje enfrenta una dificultad inanimada, como saltar un muro o encontrar las llaves perdidas. La dificultad viene determinada por un dado, siendo el dado de 8 caras una tarea asequible para un profesional; cuanto mayor sea el dado, mayor será la dificultad, y viceversa. Una dificultad representada por un dado de 4 caras correspondería a algo que se da por sentado pero en lo que todavia se puede fallar, mientras que una dificultad de 12 es un reto para alguien ducho en la materia a tratar.

Para saber si un personaje se sale con la suya, el jugador tirará los dados por su personaje. Para ello, elegirá el atributo que más se adecúe a sus intenciones, justificará los clichés que puedan ayudarle, recurrirá a objetos que le faciliten la tarea y tirará todos los dados; generalmente, solo 2: uno por atributo y uno por cliché.

El director de juego tirará un dado por cada dificultad añadida a sus acciones. Muchos pequeños problemas pueden constituir, a fin de cuentas, uno mayor.

Se comprararán las tiradas, y la mayor será la que se salga con la suya. En caso de empate, el director de juego resolverá equitativamente el conflicto.

Conflictos dinámicos

Cuando las intenciones de dos personajes entran en conflicto, ambos jugadores tiran un dado por el atributo más adecuado y otros tantos por los clichés y objetos aplicables. El personaje cuya tirada sea más alta se saldrá con la suya. En caso de empate, el benefició irá para quien se esté defendiendo (si lo hubiese); de lo contrario, el director de juego resolverá equitativamente la situación.

Variables del entorno

En ocasiones, un personaje encuentra una posición ventajosa desde la que disparar, o ha estudiado el terreno de antemano, o está apunto de robarle las llaves a un celador dormido. Todas estas situaciones peculiares afectan al resultado final de la tirada; para representarlo, el director de juego puede asignar dados adicionales a las tiradas de los personajes.

Imaginemos a un personaje tratando de pasar desapercibido. Un dado añadido de 4 caras significa una pequeña ventaja, como el despiste de un centinela por el silbido de un pájaro. Un dado de 6 caras se añade cuando el centinela se queda entretenido con el canto del resto de pájaros. Un dado de 8 caras podría sustituir a los otros si, en lugar de escucharlos, el centinela decide buscar con sus prismáticos entre las ramas de las que procede el canto. Y así, un dado de 20 caras se puede usar cuando se atenta contra un centinela dormido.

El director de juego puede regalar dados a la parte contraria si considera que el personaje está realizando una torpeza innecesaria, como intentar manejar un arma que no le compete, emplear un cliché puerilmente justificado o dar la espalda al enemigo.

Éxitos y pifias

Cuando el resultado de una tirada supera en 7 o más puntos al valor con el que se compara, se considera un éxito

del personaje. El director de juego premiará entonces al personaje ganador, bien torciendo la situación a su favor, entregandole un objeto conveniente o regalándole un dado adicional para su próxima acción.

Cuando la diferencia entre las tiradas de las partes implicadas en un conflicto es superior a 10, se considera que la parte perdedora ha pifiado su intentona. Las funestas consecuencias de sus acciones quedan a discrección del director de juego, que determinará el destino inmediato del personaje en detrimento dle mismo.

Objetos

Los objetos se registran en el botín, y pueden llevarse encima o ser grandes bienes. Cada objeto está dotado de una descripción susceptible de añadir nuevas reglas al juego (Querido Director de Juego: quieres hacer uso de esto).

Un objeto, al igual que una variable del entorno, un atributo o un cliché, puede añadir nuevos dados en las tiradas siempre que el uso del objeto esté justificado dentro de la acción. Para ahorrar espacio, un objeto se define con su nombre seguido de los dados adicionales: **florete(4)**, **teléfono(8)**, **implante de memoria(10)**.

Ciertos objetos complejos pueden incluir sus propios subclichés si es que tienen múltiples usos: **ordenador(cálculo 6, gráficos 4)**, **cimitarra (instrumento 10, arma 4)**.

Combate

Para iniciar un combate, todos los jugadores tiran por su mente y comparan resultados; aquellos con resultados más altos atacarán primero, en un orden que permanecerá mientras las condiciones no cambien.

Cuando un personaje ataca a otro, ambos jugadores resuelven un conflicto dinámico, utilizando el cuerpo o la mente dependiendo de si el ataque es físico o mental/mágico, y añaden los clichés correspondientes cuando haya armas, armaduras, otros objetos o variables implicados. El perdedor recibe tantos puntos de daño como la diferencia entre la tirada ganadora y la perdedora.

Si la pelea es amanos desnudas, la cosa se queda ahí. Si se han empleado armas, el daño se multiplicará por el resultado del dado del arma. *Auch!*

Cuando los puntos de daño de un personaje sean iguales o superiores a la mitad de su entereza, este empezará a recibir penalizaciones por parte del director de juego en forma de dados para sus adversarios. Cuando los puntos de daño igualen o superen en menos de once puntos (esto es, hasta diez) su entereza, el personaje quedará inconsciente. Si el personaje recibe 11 o más puntos de daño por encima de su entereza, morirá. Pero crear un nuevo personaje es muy facil!

El detrimento de la cordura del personaje tiene una progresión idéntica, pero sus consecuencias afectan a las capacidades intelectuales. Si un personaje recibe daños psicológicos por encima de su umbral de cordura, entrara en estado de shock. Si un personaje recibe más de 11 puntos de daño por encima de su umbral de cordura, perderá el control de sí mismo a discrección del director de juego.

En el caso de emplear magia, el director de juego consensuará el número de hechizos diarios y el poder de estos.

Sea por magia o por venenos, los objetos pueden no causar daño a primera vista pero tener efectos extraños a largo plazo, como alucinaciones, pérdida de la voluntad o enfermedad.

Reglas modulares

Querido Director de Juego:

Ethos no es un juego estricto, y está pensado para que el director de juego sea también creador en su mundo. Si aquí encontrases un sistema para resolver la magia, las acciones en las que hay muchas partes implicadas o los combates en los que se busca una definición más concreta de las heridas, estaría mintiéndote. Te estaría vendiendo un sistema minimalista poblado de detalles, y te estaría privando del poder

creador que tú ya llevas dentro.

Estas reglas te deberían servir para resolver el 80% de los problemas. Para el resto, te queda la inteligencia, la observación y la congruencia. Este sistema está lleno de cabos sueltos que pueden ser reciclados. Busca reglas coherentes con lo que ya hay, reduce repeticiones reciclando partes del sistema, y plantéate si lo que te inventas puede usarse para abusar matemáticamente del juego.

Adelante. ¡Sapere aude!

P.D.: ¿Qué pasará si un jugador saca un éxito durante un ataque?¿Cómo mejoran los personajes a traves de la práctica?¿Sirve de algo la reputación?

Notas para el Director

No todo el mundo estudia ludología, emplea un tiempo enfermizo en explorar otros manuales ni tiene un talento especial para contar historias. Si eres tú quien ha tomado la iniciativa de dirigir una partida pero te invade un sentimiento de desorientación, aquí encontrarás una colección informal de consejos para mejorar la calidad de vuestra experiencia.

El nombre lo es todo

Un portón, una escotilla o una trampilla son formas de moverse de un lugar a otro, y sin embargo ninguna es una "puerta". La riqueza del vocabulario es el color de la imaginación. Para ganar viveza y posibilidades, llenad vuestras descripciones de matices.

Del mismo modo, "Director de Juego" es una definición genérica. Dependiendo de la temática, esta figura puede pasar a ser "Amo del Calabozo", "Narrador Estelar" o "Cronista", por ejemplo.

Arcos narrativos

Una historia clásica esta compuesta por un planteamiento que se trunca cuando un evento involucra a los personajes dentro de un problema; el primer intento por resolverlo

les llevara al equinocio de la historia y al error; y la segunda mitad constituirá una oportunidad para redimirse, aprender de los errores y trazar un plan mejor que conduzca a un desenlace deseado.

En tu caja de herramientas narrativas hay subhistorias, personajes recurrentes, situaciones cómicas genéricas, problemas de pensar y problemas de luchar, etc. Utiliza todo esto a tu favor, y siéntete libre de copiar lo que hayas visto en otro sitio. La finalidad es divertirse, y nadie te va a poner un pleito por plagio.

Pistas que llevan a pistas

En ningún momento la historia debe quedar vacia de problemas por resolver. Una buena pista lleva a otra mejor, y esta corriente que empuja a los jugadores a seguir disfrutando sus personajes no debe interrumpirse salvo que sea porque el grupo ha conseguido sus objetivos.

Una pista puede ser clara como una nota, una leyenda o un chivatazo; u ofuscada como un jeroglífico dentro de una mazmorra infestada de trampas que indica dónde está el verdadero tesoro, o los rastros confusos de una pista que se intentó borrar de la escena del delito.

Las *semillas* son elementos de la historia que aparecen como bombas de relojeria al principio, y que podrian sorprender al final, cuando todos los jugadores se hayan olvidado de ello.

Y, como director... creativo, siéntete libre de hacer que los personajes pierdan su espada cuando fallen, descubran un objeto crucial convenientemente colocado en una estantería, o encuentren a su archienemigo en el segundo bar que visiten. Todos estos dinamizadores empujan la historia en ausencia de objetivos claros.

La estrategia del jugador

Dado que cada personaje está dotado de unicidad y singularidad, estos no deberían actuar gratuitamente sin consecuencias.

La estrategia del jugador pasa por considerar qué situa-

ciones pueden otorgarle ventajas estratégicas dentro de sus competencias. Un jugador experimentado no lo intenta todo, puesto que podria fallar e interrumpir el avance del grupo por negligencia.

Un jugador competente trata de alinear sus puntos fuertes con puntos fuertes dentro de la narración, y en consecuencia espera ser premiado por ello cuando encuentra una variable del entorno favorable.

El director de juego puede aplicar penalizaciones cuando los jugadores, en vez de seguir esta filosofia, se dan al ludismo y abandonan la estrategia en favor del caos y la arbitrariedad.

Cinemática

Todo veterano sabe que una partida de rol más enfocada en la socialización que en la narración tiende a perder estructura conforme todos los participantes se divierten y relajan.

Pese a que esto no es inherentemente malo, puede originar periodos en los que la situación se estanque, la narración se vuelva ambigua o los combates pierdan congruencia.

El director de juego es el responsable de detectar estas lagunas narrativas y mantener el ritmo de la historia, sea cual sea el ritmo de los jugadores. Un recurso común consiste en, sibilinamente, detonar nuevas situaciones cuando los jugadores no son capaces de llegar a ellas; también en casos donde se lidie con jugadores que acaparen un protagonismo desmedido o que tiendan a desviar el centro de atención hacia sus propios temas.

Por otra parte, conviene que los combates se realicen de manera ordenada, donde cada jugador sea capaz de sintetizar la acción inmediata de su personaje sin entrar en debates que, dentro de la ficción, no se darian. Si esto se combina con una narración honesta y cierta improvisación argumental, se puede alcanzar el objetivo de muchos directores de juego frustrados: cinemática o, en otras palabras, que la sensación sea tan emocionante como vivir en una película.

Multiaventura

Este apartado es un pequeño homenaje a la improvisación. Lanza un dado de veinte caras, busca el resultado en esta tabla y tendrás el tema principal de tu aventura. ¡Reuníos, cread personajes y a jugar!

1

Un pueblo está siendo víctima de criaturas que atacan por la noche. Se comenta que hay una mazmorra milenaria en las inmediaciones, y las profecías hablan del retorno de la hambruna. Un grupo de aventureros llega atraído por la recompensa.

2

Una tripulación practicará el contrabando con su nave espacial. Distintas facciones políticas se disputan los sistemas solares, y los piratas son una amenaza constante.

3

En un colegio de secundaria los alumnos han empezado a desaparecer. El claustro de profesores se niega a informar a los alumnos, y los padres no le dan mucha importancia al asunto. Un grupo de quinceañeros investigará por su cuenta y riesgo.

4

Nadie sabe quién es la muchacha de la isla. En el poblado marítimo cuentan que se la ve saludar desde la playa, pero nadie se ha atrevido a visitar la isla. Un grupo de parapsicólogos pondrá los pies en esa orilla.

5

Los zombies han venido para arruinarnos el día aún más. El contagio será lento y sibilino, y la gente se volverá egoísta. Un grupo compuesto por empleados no cualificados enfrentará la situación.

6

Todo el mundo compite por el ascenso que se anunciará en la cena de Navidad. Es hora de que alguien de la oficina sea el nuevo supervisor, y el jefe no acaba de decidirse. Un grupo de colegas aupará a su amigo

frente al resto de familias políticas de la organización.

7

Alguien ha matado a alguien y nadie sabe quién ha sido. El asesino debe de haber cometido algún error, y una buena pista llevará a la siguiente. Un grupo de investigadores trabajará en el caso.

8

Alguien ha encontrado el mapa del tesoro. Un pirata legendario enterró su fortuna, su licor y la mano que le cortaron. Un grupo de navegantes seguirá las huellas en busca del botín.

9

Las autoridades se niegan a contener la pandemia en los sectores más pobres de Ciudad Alpha. Los hospitales custodian medicinas, y las vacunas viajan en furgonetas por la autopista. Un grupo de exaltados perpetrará un robo legítimo.

10

Un avión se ha accidentado en mitad de la nada. El aparato guarda víveres para varias semanas, y la radio no funciona. Un grupo de supervivientes buscará ayuda.

11

Una llamarada solar ha inutilizado las comunicaciones y la sociedad ha vuelto a su estado primigenio. Conseguir comida, defender tu hogar o ajustar cuentas son parte del día a día. Los jugadores lucharán por vivir un día más hasta que el Gobierno vuelva a tomar las riendas.

12

Un terror ancestral mora en un lugar arraigado. Criaturas que escapan a nuestra comprensión, que se manejan en muchas más dimensiones y realidades, desafiarán la cordura de quienes se las encuentren. Un grupo de intelectuales enfrentará el miedo que vino desde las tinieblas del espacio y el tiempo.

13

Un grupo de famosos encerrado en una mansión luchará por salir. Las razones

para no poder hacerlo son absurdas, pero las reacciones de los famosos también. Aquí, las tiradas más altas serán las que den peores resultados, pero los jugadores estarán obligados a usar todas sus bonificaciones.

14

El Príncipe de los de Abajo ha sido secuestrado por el Patriarca Felino. El mundo de los pequeños mamíferos está lleno de intrigas políticas, duelos de honor y vibrisas. Un grupo de alimañas irá en busca del ratón que heredara la corona.

15

Algo ha salido mal en el experimento. Se conoce el fallo pero se desconocen los resultados. Un equipo científico enfrentará las consecuencias.

16

Una estación espacial abandonada es descubierta. Se desconoce qué ha sido de la tripulación, y hay otra nave atracada. Un equipo de piratas querrá saquear la estructura en busca de bienes que puedan revender.

17

Nada es perfecto. El gerente de la prisión no es infalible, y todos los guardias tienen vicios y virudes. Un grupo de presidiarios traza y ejecuta un plan para escapar.

18

La mafia y el delito asolan la ciudad. Políticos y policía están comprados, y los medios no informan por miedo. Un grupo de superhéroes anónimos combatirá el crimen.

19

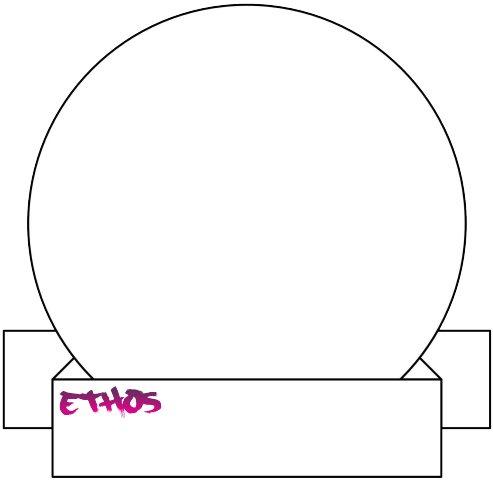
El ejército enemigo tiene un secreto que desequilibrará el conflicto. Se conoce el paradero de los planos del ingenio, y un prisionero declaró los códigos de acceso. Un equipo de espías se infiltrará en las instalaciones y robará los datos.

20

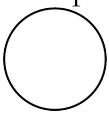
Una tribu todavía desconoce el secreto del fuego. La tribu vecina se niega a dárselo, y pese a ello un comité de embajadores seguirá intentándolo de todas las formas posibles. Los jugadores querrán impre-

sionar, luego convencer, luego intercambiar y luego robar. En este modo especial, los personajes sólo conocen un número de palabras igual al valor máximo de su dado de mente.

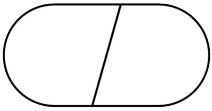
Esto es sólo el principio...



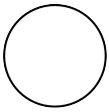
Cuerpo



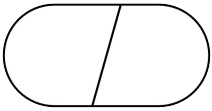
Entereza



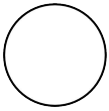
Mente



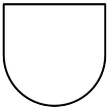
Cordura



Carisma



Fama



Historia

Clichés

Botín

Secretos